



TABLE DE PAIEMENT

- Consultez la page Pays des écrans d'aide pour connaître la valeur des lots des combinaisons gagnantes.
- Dans cette page :
 - OF A KIND = IDENTIQUES
- Le symbole  est frimé. Il peut remplacer les symboles  ,  ,  ,  ,  ,  ,  et  , et il peut apparaître uniquement sur les cylindres 2 à 5.
- Seul le lot le plus élevé de chaque combinaison gagnante est accordé.
- Tous les gains sur ligne sont multipliés par le multiplicateur de mise.
- Tous les symboles des combinaisons gagnantes doivent apparaître sur des cylindres adjacents, à partir du cylindre à l'extrême gauche.
- Tous les lots sont affichés en crédits.

JEU BONI DYNAMITE

- Durant le jeu principal, six symboles dispersés  ou plus apparaissant sur les cylindres déclenchent le jeu boni Dynamite.
- Cinq parties Dynamite sont accordées.
- Tous les symboles  apparaissant lors de la partie ayant déclenché le jeu boni demeurent verrouillés durant le jeu boni. Durant chaque partie Dynamite, tout symbole  supplémentaire apparaissant sur les cylindres demeure verrouillé jusqu'à la fin du jeu boni.
- Si le jeu boni Dynamite a été déclenché durant le jeu boni Flyin' :
 - Durant chaque partie Dynamite, tout symbole  supplémentaire apparaissant sur les cylindres se verrouille.
 - Après chaque partie Dynamite, s'il est possible de former une figure de rang supérieur, un symbole  se déplace vers une position non verrouillée ou demeure verrouillé à sa position actuelle, puis se transforme en symbole  afin de former la figure la plus élevée possible selon la table des figures Dynamite.
 - Lorsqu'il n'y a plus de parties Dynamite à jouer, tout symbole  verrouillé se transforme en symbole Dynamite.
- Si un symbole  ou  apparaît durant la dernière partie, une partie supplémentaire est accordée.
- Durant le jeu boni, les groupes de symboles  adjacents forment des figures selon l'ordre indiqué dans la table des figures Dynamite. Chaque symbole  ne peut faire partie que d'une seule figure.
- Lorsqu'il n'y a plus de parties à jouer, chaque figure accorde un lot. Les lots pouvant être accordés pour chaque figure sont indiqués dans la table des figures Dynamite.
- Si les 15 positions sont occupées par des symboles  , aucune partie supplémentaire n'est jouée.
- Les parties Dynamite utilisent un ensemble de cylindres différent.
- Tous les symboles autres que les symboles  et  apparaissant sur ces cylindres sont grisés et ne sont pas évalués.
- Les symboles  apparaissent uniquement lorsque le jeu boni Dynamite est déclenché à partir du jeu boni Flyin'.
- Les parties Dynamite n'accordent aucun jeu boni supplémentaire.

TABLEAU DES FIGURES DYNAMITE

Shape	Possible awards	Shape	Possible awards	Shape	Possible awards
1. 	100 - 750 x total bet, GRAND JACKPOT, MAJOR x2, or MAJOR JACKPOT	5. 	15 - 80 x total bet, MINOR BONUS, or MINI BONUS	9. 	5x total bet
2. 	50 - 250 x total bet, MAJOR x2, MAJOR JACKPOT, or MINOR BONUS	6. 	10 - 40 x total bet, MINOR BONUS, or MINI BONUS	10. 	3x total bet
3. 	40 - 150 x total bet, MAJOR x2, MAJOR JACKPOT, MINOR BONUS, or MINI BONUS	7. 	10 - 40 x total bet, MINOR BONUS, or MINI BONUS	11. 	1x total bet
4. 	30 - 100 x total bet, MINOR BONUS, or MINI BONUS	8. 	6 - 20 x total bet, MINOR BONUS, or MINI BONUS		

- Dans le tableau ci-dessus :
 - SHAPE = FIGURE
 - POSSIBLE AWARDS = LOTS POSSIBLES
 - [x] – [y]x TOTAL BET = DE [x] À [y] FOIS LA MISE TOTALE
 - GRAND/MAJOR JACKPOT = GROS LOT GRAND/MAJOR
 - MINOR/MINI BONUS = LOT BONI MINOR/MINI
 - MAJOR x2/5 = LOT MAJOR x2/5
 - OR = OU
- L'orientation de chaque figure est fixe.
- La distribution des lots pour les figures 1 à 8 varie en fonction de la mise.
- Les lots en crédits apparaissant durant le jeu boni ont déjà été multipliés par la mise totale.
- Si le gros lot Major x2 est accordé, le gros lot Major est accordé deux fois.

JEU BONI DE LA ROUE EUREKA

- Durant le jeu principal, trois symboles dispersés ou plus apparaissant sur les cylindres déclenchent le jeu boni Roue Eureka et accordent un lancer de roue.
- La roue peut s'arrêter sur le jeu boni Blastin', le jeu boni Flippin', le jeu boni Flyin', le gros lot GRAND, le gros lot MAJOR, le boni MINOR xM ou le boni MINI xM, où M représente le multiplicateur de mise actif. Si le multiplicateur de mise actif est de 1, le « xM » n'est pas affiché.
- Si la roue s'arrête sur le jeu boni Blastin', le jeu boni Flippin' ou le jeu boni Flyin', le jeu boni correspondant est déclenché.
- Si la roue s'arrête sur le gros lot GRAND ou le gros lot MAJOR, la valeur affichée sur le compteur correspondant est accordée.
- Si la roue s'arrête sur le boni MINOR xM ou le boni MINI xM, le lot MINOR ou MINI multiplié par le multiplicateur de mise actif est accordé, respectivement.
- La répartition des lots dans le jeu boni Roue Eureka varie selon l'option de mise sélectionnée.

JEU BONI BLASTIN'

- Cinq parties Dynamite sont accordées.
- Durant chaque partie Dynamite, tous les cylindres tournent simultanément et les symboles Méga Dynamite sont les seuls symboles actifs.
- La partie Dynamite ne peut pas s'arrêter si des symboles Méga Dynamite sont partiellement visibles.
- Après chaque partie Dynamite, chaque position occupée par un symbole Méga Dynamite se transforme en symbole et se verrouille jusqu'à la fin du jeu boni.
- Si un symbole Méga Dynamite recouvre partiellement une figure, les positions non verrouillées occupées par ce symbole Méga Dynamite se transforment en symboles et demeurent verrouillées jusqu'à la fin du jeu boni.
- Si un symbole apparaît sur une position non verrouillée durant la dernière partie Dynamite, une partie supplémentaire est accordée.
- Durant le jeu boni, les groupes de symboles adjacents forment des figures selon l'ordre indiqué dans la table des figures Dynamite.

- Chaque symbole  peut faire partie d'une seule figure.
- Lorsqu'il n'y a plus de parties à jouer, chaque figure accorde un lot. Les lots pouvant être accordés pour chaque figure sont indiqués dans la table des figures Dynamite.
- La figure  ne peut pas être formée durant ce jeu boni.
- Si les 15 positions sont occupées par des symboles , aucune partie supplémentaire n'est jouée.
- Un ensemble de cylindres différent est utilisé durant le jeu boni Blastin'.
- Tous les symboles autres que les symboles Méga Dynamite apparaissant sur ces cylindres sont grisés et ne sont pas évalués.

JEU BONI FLIPPIN'

- Le jeu boni Dynamite est déclenché.
- Au début du jeu boni :
 - Tous les symboles  ayant déclenché le jeu boni Roue Eureka se transforment en symboles  et se verrouillent.
- Chaque symbole  explose et ajoute de 1 à 3 symboles  à l'écran, couvrant le nombre correspondant de positions.
- La position occupée par le symbole  est remplacée par un symbole .
- Le remplacement est effectué de façon à permettre potentiellement la formation des figures 8 à 10 de la table des figures Dynamite.

JEU BONI FLYIN'

- Le jeu boni Dynamite est déclenché.
- Au début du jeu boni, tous les symboles  ayant déclenché le jeu boni Roue Eureka se transforment en symboles  et se verrouillent.

LIGNES DE PAIEMENT

- La mise totale correspond à [x] crédits multipliés par le multiplicateur de mise.
- Si le boni MINI ou le boni MINOR est accordé, la valeur affichée sur le compteur correspondant est attribuée.
- Si le gros lot GRAND ou le gros lot MAJOR est accordé, la valeur affichée sur le compteur correspondant est attribuée, puis le compteur est réinitialisé avant l'attribution de tout autre lot.
- Pour toutes les dénominations offertes, le montant misé par rapport aux probabilités d'obtenir le gros lot GRAND ou le gros lot MAJOR, respectivement, est équivalent.
- Les probabilités d'obtenir un gros lot varient selon l'option de mise sélectionnée.
- L'accumulation au fil du temps des symboles Dynamite affichés au-dessus des cylindres sous l'oiseau est présentée à des fins visuelles seulement.
- Avant l'évaluation, certaines positions de la grille peuvent être remplacées par des symboles . Ce remplacement est effectué à des fins de présentation seulement et n'a aucune incidence sur le déclenchement du jeu boni Dynamite.
- Les lignes indiquées peuvent contribuer aux gains.

JEU WAGER SAVER

- Le jeu Wager Saver est offert automatiquement lorsque votre solde en crédits est insuffisant pour jouer une autre partie avec la même mise.
- Choisissez l'une des trois options suivantes : ,  ou .
- Appuyez sur  pour encaisser vos gains de la partie en cours.
- Appuyez sur  pour activer le jeu Wager Saver et mettre en jeu vos crédits restants.
- Le jeu Wager Saver vous donne la chance de gagner une partie avec la même mise que celle engagée lors de la partie précédente.
- La roue Wager Saver contient deux zones colorées : la zone WIN et la zone LOSE.
- Au début du jeu, le pointeur indique la zone LOSE.

- Si le pointeur s'arrête sur la zone WIN, une partie avec la même mise qu'à la partie précédente est immédiatement accordée.
- Si le pointeur s'arrête sur la zone LOSE, la partie prend fin.
- Appuyez sur  pour revenir au jeu principal.
- Dans certaines versions du jeu, si aucune sélection n'est effectuée dans un délai de deux minutes, le jeu Wager Saver prend fin, et vous retournez automatiquement au jeu principal.